

PENGEMBANGAN APLIKASI DATABASE PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB PADA WAHANA KOMPUTER SEMARANG

Harmadi Putranto

Program Studi Sistem Komputer
Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

Abstrak

Wahana Komputer adalah salah satu perusahaan swasta yang bergerak dibidang penjualan komputer dan aksesoris. Saat ini Wahana Komputer sudah memiliki aplikasi database yang berjalan dengan baik, akan tetapi aplikasi database ini masih belum memiliki keterangan lokasi terperinci dari barang yang dijual oleh Wahana Komputer. Melihat jumlah persediaan barang yang banyak membuat para karyawan kesulitan dalam mencari suatu barang berdasarkan kriteria tertentu.

Melihat situasi tersebut, sangatlah tepat jika Wahana Komputer Semarang menggunakan **Aplikasi Database Persediaan Barang Berbasis Web** yang diharapkan mampu memberikan data yang akurat tentang jumlah persediaan barang yang ada di semua unit dan memudahkan para karyawan untuk mencari suatu barang berdasarkan kriteria yang diinginkan dan dengan adanya Aplikasi Database diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah kinerja para karyawan. Dalam metodologi perancangan sistem ini penulis memilih metode *R&D (Research and development)* dengan modifikasi 6 tahap diantara lain potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Aplikasi Database Persediaan Barang Berbasis Web ini berjalan dengan baik pada Perusahaan Wahana Komputer karena dibuat berdasarkan permasalahan yang ada di perusahaan tersebut.

Kata kunci : Aplikasi Database, Persediaan Barang, Wahana Komputer Semarang.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer dan informasi pada saat ini sangat berarti bagi semua kalangan dan banyak digunakan diberbagai bidang pekerjaan. Komputer memiliki peranan yang penting baik dalam lingkungan rumah tangga maupun dalam lingkungan kerja profesional. Komputer memegang peranan penting dalam teknologi informasi sehingga menuntut perubahan total dalam mempercepat pengolahan data untuk pengambilan keputusan agar didapat informasi dengan tingkat kecermatan, keakuratan dan ketepatan waktu yang baik. Salah satu kegiatan yang umumnya menggunakan peranan teknologi informasi adalah pengolahan data persediaan barang.

Sistem inventori memegang peranan penting agar perusahaan dapat berjalan dengan baik. Perusahaan memiliki

persediaan dengan tujuan untuk menjaga kelancaran usahanya. Inventori (persediaan) adalah bahan – bahan atau barang (sumber daya organisasi) yang disimpan yang akan dipergunakan untuk memenuhi tujuan tertentu, misalnya : untuk proses produksi atau perakitan, untuk suku cadang dari peralatan, maupun untuk dijual. Walaupun persediaan hanya merupakan suatu sumber dana yang menganggur, akan tetapi dapat dikatakan tidak ada perusahaan yang beroperasi tanpa persediaan. Bagi perusahaan dagang persediaan barang dagang memungkinkan perusahaan untuk memenuhi permintaan pembeli. Di satu sisi persediaan yang tinggi memungkinkan perusahaan untuk memenuhi permintaan yang mendadak, untuk itu dibutuhkan pengelolaan terhadap persedian barang.

Wahana Komputer adalah salah satu perusahaan swasta yang bergerak dibidang penjualan komputer dan aksesoris terletak

di Jl. MT. Haryono No 637 Semarang. Wahana Komputer sudah berdiri lebih dari 20 tahun dan sudah memiliki cabang di Plasa Simpang Lima Semarang yang juga menjual berbagai *laptop*, *projector*, dan aksesoris. Saat ini Wahana Komputer sudah memiliki aplikasi database yang berjalan dengan baik, setiap ada transaksi pembelian, penjualan, barang masuk dan keluar para karyawan menggunakan aplikasi ini. Akan tetapi, aplikasi database ini masih belum memiliki keterangan lokasi terperinci dari barang yang dijual oleh Wahana Komputer. Hal ini mengakibatkan barang yang terdaftar di database tersebut belum bisa diidentifikasi berapa jumlah dari suatu barang yang ada di kantor pusat maupun di cabang karena saat ini baik jumlah barang yang ada di pusat maupun di cabang masih menjadi satu sehingga ini menyulitkan para karyawan jika ingin mengetahui jumlah persediaan yang ada di semua bagian. Melihat jumlah persediaan barang yang banyak membuat para karyawan kesulitan dalam mencari suatu barang berdasarkan kriteria tertentu. Oleh karena itu, dibutuhkan pengelompokan suatu data agar para karyawan dapat dengan mudah menemukan barang yang diinginkan.

Melihat situasi tersebut, sangatlah tepat jika Wahana Komputer Semarang menggunakan aplikasi database persediaan barang yang diharapkan mampu memberikan data yang akurat tentang jumlah persediaan barang yang ada di semua unit dan memudahkan para karyawan untuk mencari suatu barang berdasarkan kriteria yang diinginkan. Aplikasi tersebut menggunakan *MySQL* sebagai *database* servernya dan akan diupload ke internet sehingga dapat diakses oleh karyawan dari bagian tertentu yang berhubungan dengan persediaan barang seperti bagian pembelian, penjualan dan gudang. Aplikasi ini juga menyediakan data *history* agar pimpinan/manager dapat

mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh para karyawan.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Aplikasi database yang ada saat ini belum memiliki keterangan lokasi yang jelas dari suatu barang karena baik jumlah barang yang ada di kantor pusat dan di cabang masih menjadi satu sehingga menyulitkan pimpinan dan para karyawan untuk mengetahui jumlah dari suatu barang yang ada di semua unit.
2. Jumlah persediaan barang yang banyak membuat para karyawan kesulitan dalam mencari suatu barang berdasarkan kriteria yang diinginkan.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini hanya untuk lingkup Wahana Komputer Semarang dan cabang.
2. Aplikasi tersebut dibuat untuk pengelolaan persediaan barang yang ada di Wahana Komputer dan cabang.
3. Sistem diberikan hak akses yang diperuntukkan bagian-bagian tertentu seperti pimpinan, bagian pembelian, penjualan dan gudang.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana agar pimpinan dan para karyawan dapat mengetahui jumlah suatu barang yang ada di kantor pusat maupun di cabang?
2. Bagaimana agar pencarian suatu barang menjadi lebih mudah dan sesuai berdasarkan kriteria yang diinginkan?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Membuat aplikasi database yang dapat mengidentifikasi lokasi suatu barang yang ada di kantor pusat dan di cabang.
- 2) Memudahkan para karyawan untuk mencari barang berdasarkan kriteria yang diinginkan.

- 3) Dengan adanya Aplikasi Database diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah kinerja para karyawan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Wahana Komputer Semarang: Memberikan sumbangan masukan yang bermanfaat dalam meningkatkan kinerja dan kualitas sistemnya, dengan meningkatkan kualitas sistemnya diharapkan bisa memberikan kepuasan dan peningkatan kinerja para karyawannya.
2. Bagi STEKOM Semarang: Dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan lembaga dalam pendidikan dan mengembangkannya.
3. Bagi Peneliti: Menerapkan ilmu dan teori yang telah diterima selama kuliah serta memberikan wawasan baru sebagai persiapan untuk melangkah ke dunia kerja.

II. LANDASAN TEORI

1. Sistem

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (Andi Kristanto, 2008)

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai suatu sasaran tertentu dibutuhkan suatu proses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan sehingga tujuan atau sasaran dapat tercapai.

2. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem adalah suatu jenis pemecahan masalah yang

terstruktur dengan aktivitas yang jelas. Aktivitas-aktivitas ini terdiri atas analisis sistem, perancangan sistem, pemrograman, pengujian, konversi, serta produksi dan pemeliharaan. (Kenneth C. Laudon & Jane P. Laudon, 2008)

Secara umum pengembangan sistem memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Analisa, dalam tahap ini usulan pengembangan system baru dikaji secara khusus. Setelah yakin bahwa system baru memang dibutuhkan, maka dilakukan analisa untuk menemukan kelemahan system yang lama dan menemukan kebutuhan system yang baru.
- b. Perancangan, dalam tahap ini kebutuhan system baru dipenuhi dengan rancangan system baru. Berbagai macam alat pemodelan digunakan untuk menggambarkan system baru yang akan dibuat.
- c. Uji coba, dalam tahap ini rancangan system baru diwujudkan. Jika membutuhkan aplikasi maka bisa dibuat atau deprogram, bisa juga membeli jika tersedia di pasar. Aplikasi yang dibuat juga diuji coba dan diintegrasikan dengan system lama.
- d. Implementasi, tahapan dimana system baru dijalankan untuk menggantikan system yang lama.

Perancangan aplikasi dan basis data mengikuti tahapan pengembangan system diatas. Kita perlu tahu kebutuhan informasi apa yang harus dipenuhi oleh basis data dan aplikasi yang kita buat, merancangnya, membuatnya, dan menerapkan. Diharapkan dengan menggunakan metodologi pengembangan system yang baku, aplikasi mampu memenuhi

kebutuhan informasi penggunaanya.
(Samiaji Sarosa, 2009)

3. Aplikasi

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Aplikasi komputer terdiri dari *software*, *hardware* dan *brainware*. Ketiga elemen tersebut berkaitan erat dan bertanggung jawab dalam proses masukan (*input*) dan keluaran (*output*). (Hendrayudi, 2009)

4. Database

Database adalah program yang digunakan untuk menyimpan data yang akan diolah di halaman web. Database biasa disebut juga Database Management System (DBMS) adalah sebuah aplikasi yang menjembatani user dan data-data di dalam database. Dengan menggunakan DBMS user mampu mengolah data-data di dalam database secara mudah dan cepat. DBMS merupakan komponen opsional dalam pembuatan aplikasi web. Maksudnya, keberadaan komponen ini di dalam komputer sangat tergantung kebutuhan dari web yang akan dibuat. Jika web tersebut menyimpan data-datanya di file dan bukan di database, maka database server tidak dibutuhkan. Sebaliknya, jika web yang dibuat butuh media penyimpanan data untuk membuat web menjadi lebih dinamis maka database server dibutuhkan. (M. Rudyanto Arief, 2011)

5. Persediaan Barang

Persediaan adalah barang yang dibeli/diproduksi/dimiliki oleh perusahaan yang akan dijual kembali sebagai aktivitas atau kegiatan normal perusahaan. (Arief Sugiono, Yanuar Nanok Soenarno, Synthia Madya Kusumawati, 2010)

6. Web

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol *HTTP*

(*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini diantaranya: *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*,

Mozilla Firefox, *Opera* dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple*. (M. Rudyanto Arief, 2011)

7. Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. Data belum memiliki nilai sedangkan informasi sudah memiliki nilai. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibanding biaya untuk mendapatkannya. (Kusrini, S.Kom. & Andi Koniyo, 2008)

Informasi yang berkualitas memiliki 3 kriteria, yaitu:

a. Akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan, tidak bias ataupun menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi itu harus dapat dengan jelas mencerminkan maksudnya.

b. Tepat pada waktunya (*timeliness*)

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Di dalam pengambilan keputusan, informasi yang sudah usang tidak lagi bernilai. Bila informasi datang terlambat sehingga pengambilan keputusan terlambat dilakukan, hal

itu dapat berakibat fatal bagi perusahaan.

c. Relevan (*relevance*)

Informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan dibahas dengan informasi tersebut. Informasi harus bermanfaat bagi pemakainya. Di samping karakteristik, nilai informasi juga ikut menentukan kualitasnya. Nilai informasi (*value of information*) ditentukan oleh 2 hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibanding biaya untuk mendapatkannya.

8. Research and Development (R&D)

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2011)

9. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja query cepat dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan skala menengah-kecil. *MySQL* juga bersifat open source dan free pada berbagai platform. (M. Rudyanto Arief, 2011).

10. Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah program editor *html* yang sangat andal dan banyak diminati oleh para *web* desainer. Pada versi terbarunya,

program ini telah diakusisi oleh *Adobe Corporation* sehingga namanya berubah menjadi *Adobe Dreamweaver* yang dikemas dalam paket *Adobe CS3 (Creative Suite* seri ke-3).

Apapun versi yang digunakan, langkah-langkahnya tidak jauh berbeda karena dalam kompilasi bahan ajar ini tidak banyak memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang ada di *Dreamweaver*. (Chomsin S. Widodo & Jasmadi, 2008)

11. WAMP Server

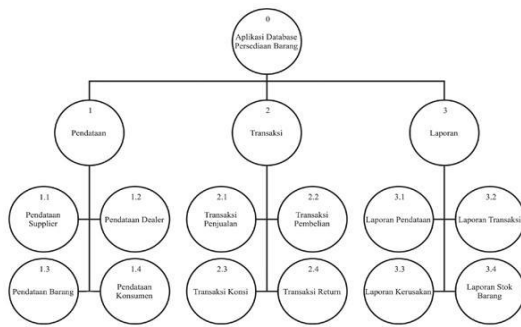
WAMP Server adalah singkatan dari *Windows, Apache, MySQL* dan *PHP*.

WAMP Server adalah aplikasi yang menggabungkan antara *Apache, MySQL* dan *PHP* untuk menjalankan fungsinya sebagai server yang berdiri sendiri. Program *WAMP* tersedia dalam *GNU (General Public License)* dan gratis. Program *WAMP* merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat mampu melayani halaman dinamis. (Indra Meissa, 2009).

12. PHP

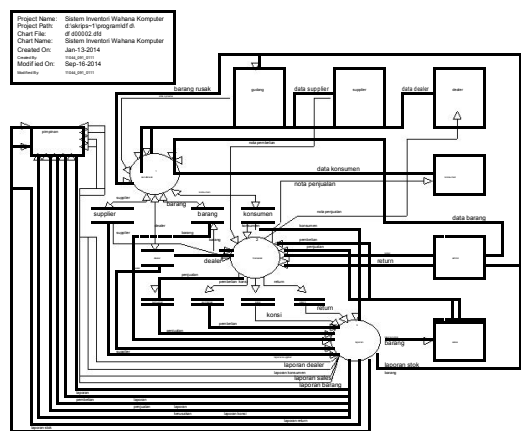
PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena *PHP* merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah *PHP* akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam format *HTML*. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam *PHP* tidak akan terlihat oleh *user* sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. *PHP* dirancang untuk membentuk halaman *web* yang dinamis, yaitu halaman *web* yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman *web*. (M. Rudyanto Arief, 2011)

b) Dekomposisi



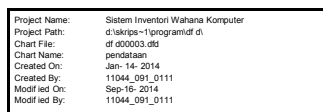
Gambar 3.3 Dekomposisi Proses

c) DFD Level 1



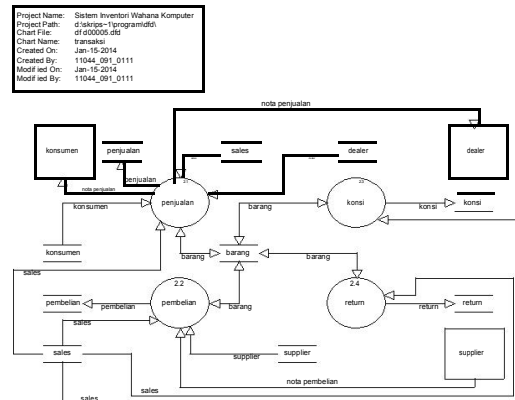
Gambar 3.4 DFD Level 1

d) DFD Level 2 Proses 1 (Pendataan)



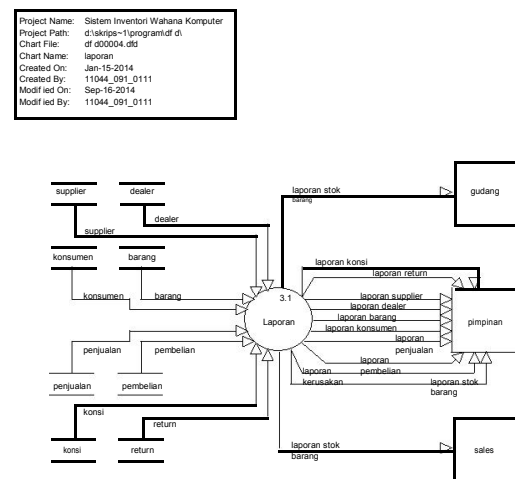
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 1

e) DFD Level 2 Proses 2 (Transaksi)



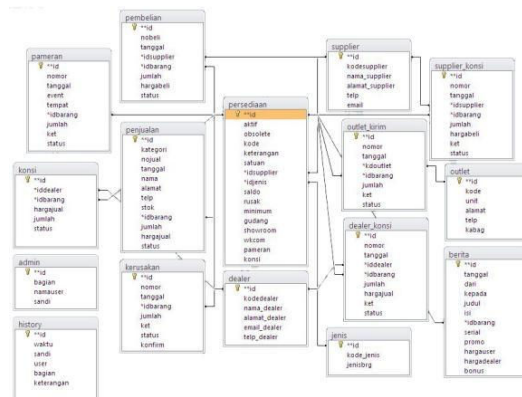
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 2

f) DFD Level 2 Proses 3 (Laporan)



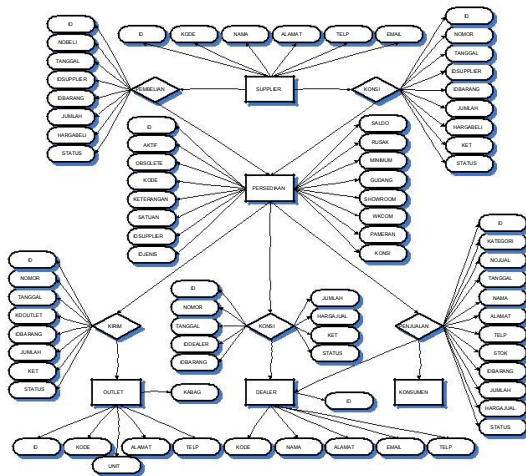
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 3

2) Normalisasi



Gambar 3.11 Bentuk Normal 3

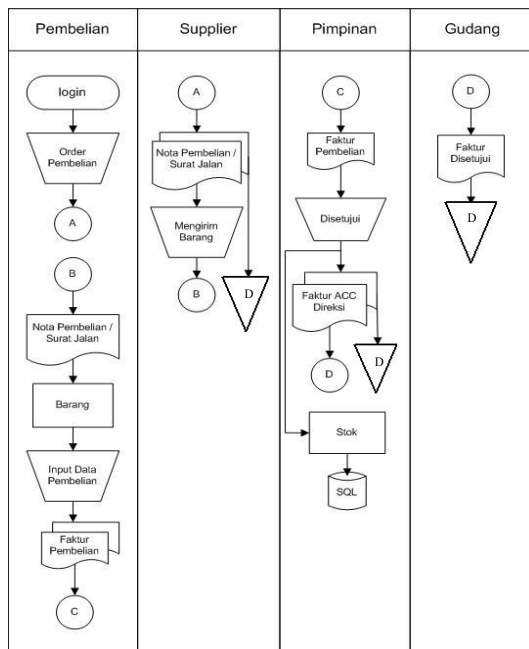
3) ERD (Entity Relationship Diagram)



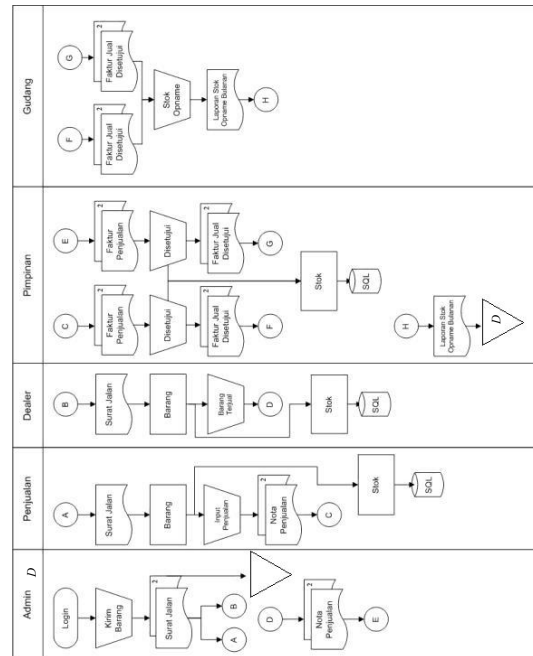
Gambar 3.12 Bentuk ERD

4) Flow of Dokumen Sistem Baru

a) Barang Masuk

Gambar 3.13 *flow of* Dokumen Sistem Baru Barang Masuk

b) Barang Keluar

Gambar 3.14 *flow of* Dokumen Sistem Baru Barang Keluar

c. Validasi Desain

Setelah desain produk selesai dibuat, maka dilakukan evaluasi yang dilakukan oleh dosen pakar dari STEKOM Semarang yang berkompeten dalam materi aplikasi database persediaan barang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Tahap ini ditujukan untuk menilai kesesuaian desain produk dengan tujuan penelitian dan bila ada kekurangan dan kesalahan, maka harus dilakukan perbaikan.

d. Revisi Desain

Melakukan perbaikan terhadap kekurangan dan kelemahan sistem yang ada, serta menambahkan komponen-komponen dari masukan-masukan *validator*, untuk menyempurnakan produk yang kemudian di ujikan kembali kepada *validator*.

e. Ujicoba Produk

Ujicoba akan dilakukan pada *user* di Wahana Komputer Semarang yaitu menguji aplikasi yang telah dihasilkan dari tahapan desain dan menguji bersama *validator*. Apabila ada masalah atau kekurangan pada program maka akan diperbaiki.

2) Memudahkan para karyawan untuk mencari barang berdasarkan kriteria yang diinginkan.

3) Dengan adanya Aplikasi Database diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah kinerja para karyawan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Saat ini Wahana Komputer sudah memiliki aplikasi database yang berjalan dengan baik, setiap ada transaksi pembelian, penjualan, barang masuk dan keluar para karyawan menggunakan aplikasi ini. Akan tetapi, aplikasi database ini masih belum memiliki keterangan lokasi terperinci dari barang yang dijual oleh Wahana Komputer. Hal ini mengakibatkan barang yang terdaftar di database tersebut belum bisa diidentifikasi berapa jumlah dari suatu barang yang ada di kantor pusat maupun di cabang karena saat ini baik jumlah barang yang ada di pusat maupun di cabang masih menjadi satu sehingga ini menyulitkan para karyawan jika ingin mengetahui jumlah persediaan yang ada di semua bagian. Melihat jumlah persediaan barang yang banyak membuat para karyawan kesulitan dalam mencari suatu barang berdasarkan kriteria tertentu. Oleh karena itu, dibutuhkan pengelompokan suatu data agar para karyawan dapat dengan mudah menemukan barang yang diinginkan.

b. Analisa Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dari sistem baru yang akan diterapkan adalah :

1) Membuat aplikasi database yang dapat mengidentifikasi lokasi suatu barang yang ada di kantor pusat dan di cabang.

4.2 Hasil Pengembangan

Sistem baru yang diusulkan adalah mengenai informasi dan pengelolaan data mulai dari *input* proses *output*. Sistem yang akan di bentuk adalah Aplikasi Database Persediaan Barang Berbasis *Web*. Diharapkan dengan sistem baru ini dapat meningkatkan kinerja masing-masing bagian. Kebutuhan sistem yang harus dipenuhi dalam pembuatan Aplikasi Database Persediaan Barang Berbasis *Web* adalah :

1) Identifikasi Perangkat Keras

Processor Intel Pentium IV atau

lebih RAM 256 MB atau lebih

Harddisk dengan sisa kapasitas minimal 64 MB

Plug & Play Monitor resolusi 1024x768 pixel atau lebih

Standard Keyboard (PS2)

Mouse Optical USB

2) Perangkat Lunak (*Software*)

Sistem Operasi *Microsoft Windows XP* atau lebih

Web Server Apache (WAMP Server)

Database MySQL

Macromedia Dreamweaver 8 atau lebih

3) Perencanaan *Website*

Adapun untuk rencana jumlah biaya yang diperlukan untuk pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Kebutuhan Untuk Web

Kebutuhan	Harga Per Tahun
Domain	Rp. 120.000,-
Hosting	Rp. 300.000,-
Jumlah	Rp. 420.000,-

Keterangan :

Harga diatas berdasarkan
www.indowebsite.net

4.3 Pembahasan Produk Akhir

1) Halaman Login



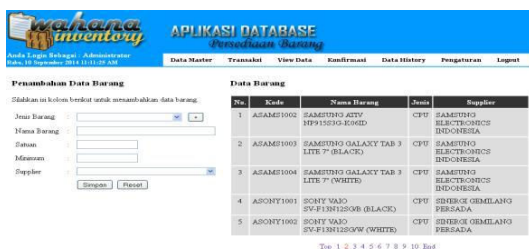
Gambar 4.1 Halaman Login

2) Halaman Utama



Gambar 4.2 Halaman Utama

3) Form Data Barang



Gambar 4.3 Form Data Barang

4) View Data Barang



Gambar 4.4 View Data Barang

5) Form Transaksi Pembelian



Gambar 4.5 Form Transaksi Pembelian

6) View Transaksi Pembelian Keseluruhan



Gambar 4.6 View Transaksi Pembelian Keseluruhan

7) View Transaksi Pembelian Berdasarkan Tanggal



Gambar 4.7 View Transaksi Pembelian

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Pengaturan Logout

Data Transaksi Pembelian Wahana Komputer

Per Tanggal 08 September 2014

No	No. Transaksi	Tanggal Beli	Supplier	
1	WKP10100914	08 September 2014	SAMUTRO ELECTRONICS INDONESIA	Detail
2	WKP10100914	08 September 2014	SAMUTRO ELECTRONICS INDONESIA	Detail
3	WKP10100914	08 September 2014	CV YUTODA ABADI	Detail
4	WKP10100914	08 September 2014	PT MICROVISION INDONESIA	Detail
5	WKP10100914	08 September 2014	AUTTOR	Detail
6	WKP10100914	08 September 2014	PT SITINDA PUTRA KENCANA	Detail

Showing 1 to 6 of 6 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.8 View Transaksi Pembelian Per Tanggal

8) Detail Transaksi Pembelian

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Data History Pengaturan Logout

No. Transaksi : WKP10100914

Tanggal : 08 Sep 2014

Nama Supplier : SAMUTRO ELECTRONICS INDONESIA

Detail Transaksi

No	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga Beli	Total
1	ASAMET1001	SAMUTRO ATIV HP9003F-EU-ID	10	Rp. 11.365.000	Rp. 113.650.000
2	ASAMET1002	SAMUTRO ATIV HP915E3G-EU-ID	20	Rp. 7.389.000	Rp. 147.780.000
Total Pembelian :					Rp. 261.430.000

Gambar 4.9 Detail Transaksi Pembelian

9) Preview Transaksi Pembelian

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Data History Pengaturan Logout

No. Transaksi : WKP10100914

Tanggal : 08 Sep 2014

Nama Supplier : SAMUTRO ELECTRONICS INDONESIA

Detail Transaksi

No	Kode	Keterangan	Jumlah	Harga	Total
1	ASAMET1001	SAMUTRO ATIV HP9003F-EU-ID	10	Rp. 11.365.000	Rp. 113.650.000
2	ASAMET1002	SAMUTRO ATIV HP915E3G-EU-ID	20	Rp. 7.389.000	Rp. 147.780.000
TOTAL PEMBELIAN :					Rp. 261.430.000

Gambar 4.10 Preview Transaksi Pembelian

10) Form Transaksi Penjualan

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Data History Pengaturan Logout

No. Transaksi : WKP2040914

Tanggal Penjualan : 13 Sep 2014

Nama : VINDEDIA

Alamat : JL. PLEBURAN BARAT NO. 33 SEMARANG

No. Telp : 0247015953

Detail Penjualan

No	Nama Barang	Jumlah	Harga Jual	Total
1	LCD PROJECTOR SONY VPL-DX100	1	Rp. 4.200.000	Rp. 4.200.000
2	LCD PROJECTOR SONY VPL-DX140	1	Rp. 6.000.000	Rp. 6.000.000
Total Penjualan : Rp. 10.200.000				

Gambar 4.11 Form Transaksi Penjualan

11) View Transaksi Penjualan Keseluruhan

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Data History Pengaturan Logout

Data Transaksi Penjualan Wahana Komputer

Menampilkan 10 Transaksi

No	No. Transaksi	Tanggal Jual	Nama	
1	WKP20101014	13 September 2014	ARIS KURDIHARTO	Detail
2	WKP20101014	13 September 2014	BIGI MAWONI	Detail
3	WKP20101014	13 September 2014	NEW ERA COMPUTER	Detail
4	WKP20101014	13 September 2014	PAUS SEPTIARDI	Detail
5	WKP20101014	13 September 2014	VINDEDIA	Detail
6	WKP20101014	12 Oktober 2014	JONAH MARDI	Detail
7	WKP20101014	12 Oktober 2014	AKHMAD AGUS DARSONO	Detail
8	WKP20101014	12 Oktober 2014	AUTTOR	Detail
9	WKP20101014	12 Oktober 2014	PPA SOLAFIDE GIA	Detail
10	WKP20101014	20 Oktober 2014	PONANITA DEWI	Detail

Showing 1 to 10 of 11 entries

Previous 1 2 Next

Gambar 4.12 View Transaksi Penjualan Keseluruhan

12) View Transaksi Penjualan Berdasarkan Tanggal

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Pengaturan Logout

Data Transaksi Penjualan Wahana Komputer

Menampilkan 4 Transaksi

No	Tanggal Jual	Jumlah Barang Terjual	Total Penjualan	
1	13 September 2014	7 Thai	Rp. 39.225.000	Detail
2	12 Oktober 2014	25 Thai	Rp. 77.940.000	Detail
3	21 Oktober 2014	1 Thai	Rp. 11.499.000	Detail
4	30 Oktober 2014	1 Thai	Rp. 3.750.000	Detail

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.13 View Transaksi Penjualan Berdasarkan Tanggal

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Pengaturan Logout

Data Transaksi Penjualan Wahana Komputer

Per Tanggal 12 Oktober 2014

No	No. Transaksi	Nama	Total Penjualan	
1	WKP20101014	JOHAN MARDI	Rp. 2.400.000	Detail
2	WKP20101014	AUTTOR	Rp. 3.560.000	Detail
3	WKP20101014	AKHMAD AGUS DARSONO	Rp. 67.600.000	Detail
4	WKP20101014	PPA SOLAFIDE GIA	Rp. 4.400.000	Detail

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

Gambar 4.14 View Transaksi Penjualan Per Tanggal

13) Detail Transaksi Penjualan

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Data History Pengaturan Logout

No. Transaksi : WKP2040914

Tanggal Penjualan : 13 Sep 2014

Nama : VINDEDIA

Alamat : JL. PLEBURAN BARAT NO. 33 SEMARANG

No. Telp : 0247015953

Detail Penjualan

No	Nama Barang	Jumlah	Harga Jual	Total
1	LCD PROJECTOR SONY VPL-DX100	1	Rp. 4.200.000	Rp. 4.200.000
2	LCD PROJECTOR SONY VPL-DX140	1	Rp. 6.000.000	Rp. 6.000.000
Total Penjualan : Rp. 10.200.000				

Gambar 4.15 Detail Transaksi Penjualan

14) Laporan Transaksi Penjualan

Wahana Inventory APLIKASI DATABASE Persediaan Barang

Data Master Transaksi View Data Konfirmasi Data History Pengaturan Logout

No. Transaksi : WKP20101014

Tanggal : 13 Sep 2014

Nama : VINDEDIA

Alamat : JL. PLEBURAN BARAT NO. 33 SEMARANG

No. Telp : 0247015953

Detail Penjualan

No	Kode	Keterangan	Jumlah	Harga	Total
1	KLATA1002	LAYAR PERFECTO MARIAL SCREEN 84" ISAGORIAL	4	Rp. 400.000	Rp. 1.600.000
2	KLATA1003	LAYAR PERFECTO TRIP-OD SCREEN 84" ISAGORIAL	2	Rp. 400.000	Rp. 800.000
TOTAL PENJUALAN :					Rp. 2.400.000

Gambar 4.16 Laporan Transaksi Penjualan

15) Stok Barang Keseluruhan

Jumlah Stok Barang Wahana Komputer

No.	Kode	Nama Barang	Jumlah	Status	Gudang	Stok	Wk	Com	Pemas	Kms	Keterangan
1	ASUS1001	Mouse HP1001	8	1	1	0	0	0	0	0	
2	ASUS1002	Mouse HP1002	8	1	1	0	0	0	0	0	
3	ASUS1003	Mouse HP1003	10	5	1	0	0	0	0	0	
4	ASUS1004	Mouse HP1004	11	10	0	1	0	0	0	0	
5	ASUS1005	Mouse HP1005	8	8	0	0	0	0	0	0	
6	ASUS1006	Mouse HP1006	8	8	0	0	0	0	0	0	
7	ASUS1007	Mouse HP1007	10	10	0	0	0	0	0	0	

Gambar 4.17 Stok Barang Keseluruhan

16) Stok Barang Berdasarkan Kode Barang

Kode Barang:
Nama Barang:
Supplier:

Jumlah Masuk Transaksi

Gudang	Stok	Wk	Com	Pemas	Kms
10	0	0	0	0	0

Jumlah Keluar Transaksi

Gudang	Stok	Wk	Com	Pemas	Kms
3	0	0	0	0	0

Saldo Barang

Gudang	Stok	Wk	Com	Pemas	Kms
7	0	0	0	0	0

Gambar 4.18 Stok Barang Berdasarkan Kode Barang

17) Preview Stok Barang

STOK OPNAME WAHANA KOMPUTER
 Tanggal 01/11/2014

NO	NAMA BARANG	GUDANG	STOK	WU	COM	PASIRAN	KMS	KETERANGAN
1	ASUS 1001	7	0	0	0	0	0	
2	LENOVO 1002	12	0	4	0	0	0	
3	LENOVO 1003	12	0	0	0	0	0	
4	LENOVO 1004	12	0	0	0	0	0	
5	LENOVO 1005	26	0	0	0	0	0	
6	LENOVO 1006	4	0	0	0	0	0	
7	LENOVO 1007	14	0	0	0	0	0	
8	LENOVO 1008	12	0	0	0	0	0	
9	LENOVO 1009	15	0	0	0	0	0	
10	LENOVO 1010	7	0	0	0	0	0	
11	LENOVO 1011	2	0	0	0	0	0	
12	LENOVO 1012	0	0	0	0	0	0	
13	LENOVO 1013	0	0	0	0	0	0	
14	LENOVO 1014	0	0	0	0	0	0	
15	LENOVO 1015	0	0	0	0	0	0	
16	LENOVO 1016	0	0	0	0	0	0	
17	LENOVO 1017	0	0	0	0	0	0	
18	LENOVO 1018	0	0	0	0	0	0	
19	LENOVO 1019	0	0	0	0	0	0	
20	LENOVO 1020	0	0	0	0	0	0	

Gambar 4.19 Preview Stok Barang

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- Pembuatan Aplikasi Database Persediaan Barang Berbasis Web telah dapat mengurangi permasalahan yang ada di Wahana Komputer Semarang, diantara lain:

- Mempermudah pendataan jumlah stok barang baik yang ada di gudang, outlet dan yang sedang dikonsi ke toko-toko atau dealer.

- Memudahkan para karyawan untuk mencari barang sesuai dengan kriteria yang diinginkan

- Aplikasi Database Persediaan Barang Berbasis Web ini berjalan dengan baik pada Perusahaan Wahana Komputer karena dibuat berdasarkan permasalahan yang ada di perusahaan tersebut.

5.2 Keterbatasan Produk

- Perlu adanya pembaharuan *password* secara berkala untuk semua bagian demi keamanan sistem dan data.
- Perlu orang IT yang bertugas untuk perawatan dan pemeliharaan aplikasi.

5.3 Saran

- Dengan adanya Aplikasi Database Persediaan Barang Berbasis Web ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja para karyawan Wahana Komputer.
- Model aplikasi database persediaan barang berbasis web ini masih sederhana sehingga masih harus dikembangkan lagi untuk disempurnakan.
- Penambahan karyawan yang mengerti IT sebaiknya dilakukan, sehingga pengelolaan aplikasi database persediaan barang berbasis web ini dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliyanto, Dwi, 2010; "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Pada UPN Mart Dengan Menggunakan VB.Net", Jakarta: Universitas Mercu Buana

Arief, M. Rudyanto, 2011; "Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL", Yogyakarta: Andi Offset

Dr. Soekartawi, 2008; "Monitoring Dan Evaluasi Proyek Pendidikan", Jakarta: Dunia Pustaka Jaya

- Hendrayudi, 2009; *"VB 2008 Untuk Berbagai Keperluan Pemrograman"*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Juju, Dominikus, 2008; *"Teknik Mendownload Konten Internet"*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Kristanto, Andi, 2008; *"Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya"*, Yogyakarta: Gava Media
- Kusrini, S.Kom; Koniyo, Andi, 2008; *"Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server"*, Yogyakarta: Andi Offset
- Laila, Nur, 2011; *"Sistem Informasi Pengolahan Data Inventory Pada Toko Buku Studi CV. Aneka Ilmu Semarang"*, Semarang: UNNES
- Laudon, Kenneth C; Laudon, Jane P, 2008; *"Sistem Informasi Manajemen, Edisi 10"*, Jakarta: Salemba Empat
- L. Gaol, Chr. Jimmy, 2008; *"Sistem Informasi Manajemen: Pemahaman dan Aplikasi"*, Jakarta: Grasindo
- MADCOMS, 2010; *"Membongkar Misteri - Internet"*, Yogyakarta: Andi Offset
- MADCOMS, 2011; *"Sukses Membangun Toko Online Dengan E-Commerce"*, Yogyakarta: Andi Offset
- Meissa, Indra, 2009; *"Bikin Website Asik ala Joomla 1.5"*, Jakarta: GagasMedia
- Sarosa, Samiaji, 2009; *"Sistem Informasi Akuntansi"*, Jakarta: Grasindo
- Soeherman, Bonnie; Pinontoan, Marion, 2008; *"Designing Information System"*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugiono, Arief; dkk, 2010; *"Akuntansi & Pelaporan Keuangan: Untuk Bisnis Skala Kecil dan Menengah"*, Jakarta: Grasindo
- Sutabri, Tata, 2012; *"Analisis Sistem Informasi"*, Yogyakarta: Andi Offset
- Tim E-Media Solusindo, 2010; *"Menjadi Dokter PC dan Laptop Anda Sendiri"*, Jakarta: Elex Media Komputindo
- Widodo, Chomsin S; Jasmadi, 2008; *"Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi"* Jakarta: Elex Media Komputindo
- Yuhefizard, 2008; *"Database Management Menggunakan Microsoft Access 2003"*, Jakarta: Elex Media Komputindo